

# [REPRESENTASI CAPRES BONEKA DALAM MEME CAPRES BONEKA DI SOSIAL MEDIA]

Dini Safitri

## REPRESENTASI CAPRES BONEKA DALAM MEME CAPRES BONEKA DI SOSIAL MEDIA

**Dini Safitri**

mynameisdinisafitri@yahoo.com

### ABSTRACT

*This study aims to describe the meaning of representation in the meme presidential candidate stuffed doll in social media. Political year 2014 was a year full of political "war" symbol in social media. Among the "war", which later became trending topic is "Candidates Dolls". At first, the symbol candidate dolls, starting from Prabowo statement. In the statement, Prabowo did not mention the name of a person who is declared as a "puppet candidate". Based on the situation of "war", the revelation leads to Joko Widodo, familiarly called Jokowi. However, the political situation has always had a new discourse, amid attacks signs and symbols, also circulated photos of Abu Rizal Bakrie (ARB) was hugging a doll, with its own narrative code. Then came Meme Trending Sosmed, "Come Guess Who Candidates Dolls Yes?", Which contains photos Surya Paloh, Roma Irama, Hatta Rajasa, Megawati, ARB, Wiranto, Prabowo, Susilo Bambang Yudhoyono (SBY), Jusuf Kala (JK) and Jokowi. The results showed there were 5 in the meme candidate Code dolls, ie hermeneutic code, the code semantic, symbolic codes, codes of narrative, and cultural codes. In the hermeneutic code contained puzzles candidate whose real doll? Semantic code shows signs of femininity, that no candidate who expressly acknowledges doll. Codes are symbolic antithesis of each point is, figures and figure hugging laughing doll. Code narrative explains that meme candidate doll is a story, have a groove and figures with various character. Code cultures showed the presence of myths about presidential politics doll in the year 2014.*

**Keywords:** *Representation, Five Codes Barthes, Meme Candidates Dolls*

## Pendahuluan

Tahun politik 2014, adalah tahun politik yang penuh dengan “perang” simbol politik di media sosial. Diantara “perang” tersebut, yang kemudian menjadi *tranding* topik adalah “Capres Boneka”. Kata-kata tersebut muncul dari pernyataan Prabowo. Berikut adalah salah satu kutipan pernyataan Prabowo tersebut, yang ditulis dalam salah satu media online nasional:

Prabowo dalam orasi politik di depan ribuan kader dan simpatisan partainya di Gelora Bung Karno meindir “Capres Boneka”.

“Kalian mau dipimpin boneka-boneka? Mau punya presiden boneka?”kata Prabow seperti dikutip Liputan6.com,Minggu (23/3/2014)<sup>1</sup>.

Berdasarkan tulisan diatas, kita bisa menyimpulkan, dalam pernyataan tersebut, Prabowo tidak menyebutkan nama seseorang yang dinyatakan sebagai “capres boneka”. Tetapi berdasarkan situasi “perang” saat tulisan tersebut dibuat, pembaca bisa

menyatakan bahwa pernyataan tersebut mengarah kepada Joko Widodo atau yang lebih akrab disebut Jokowi. Seperti diketahui publik, sebelumnya Megawati, Ketua Umum PDI Perjuangan, akhirnya mengumumkan capres dari PDI P adalah Jokowi pada Jum’at (14/3/2014). Dan pengumuman itu kemudian menyulut kemarahan partai Gerindra. Menurut partai Gerindra, Megawati dinilai melanggar perjanjian batu tulis. Sebuah perjanjian tertulis antara PDI P dan Gerindra. Dimana, dalam salah satu isi perjanjian tersebut dinyatakan bahwa, Megawati mendukung pencalonan Prabowo sebagai capres pada pemilu presiden tahun 2014. Berikut, salah satu tulisan di media online yang mengangkat tema seputar perjanjian batu tulis:

Partai Gerindra menilai Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan melakukan pembodohan publik dengan mengatakan Perjanjian Batu Tulis telah batal karena Megawati Soekarnoputri dan Prabowo Subianto tak terpilih menjadi presiden dan wakil presiden pada Pemilu 2009.

1

<http://wartakota.tribunnews.com/2014/03/14/breaking-news-jokowi-resmi-capres-pdip>

“Coba lihat poin tujuh. Poin ini yang selalu dijadikan acuan dan bantahan,” kata Wakil Ketua Umum Partai Gerindra, Edhy Prabowo, kepada VIVAnews, Rabu 19 Maret 2014.

Butir ketujuh Perjanjian Batu Tulis antara PDIP dan Gerindra berbunyi “Megawati Soekarnoputri mendukung pencalonan Prabowo Subianto sebagai calon presiden pada pemilu presiden tahun 2014.”

Oleh sebab itu, kata Edhy, perjanjian politik yang ditandatangani Megawati dan Prabowo di Batu Tulis, Bogor, 15 Mei 2009 itu belum bisa dianggap berakhir. “Perjanjian ini belum selesai. Dalam perjanjian tertulis jelas berlaku sampai tahun 2014. Seharusnya Megawati melanjutkan dukungan pada Prabowo,” kata Edhy. Nyatanya Megawati kini mengamanatkan kepada kader partainya, Joko Widodo, untuk

maju sebagai calon presiden 2014<sup>2</sup>.

Berdasarkan tulisan diatas, terlihat bahwa partai Gerindra berkeberatan dengan sikap politik Megawati, yang dinilai berkhianat pada perjanjian batu tulis. Setelah peristiwa pengumuman megawati tersebut, ramai terjadi “perang” simbol antara Megawati dan Prabowo, maupun Prabowo dan Jokowi.

Terkait dengan pernyataan “Capres boneka”, berikut kutipan yang mengutarakan bahwa Megawati juga angkat bicara. Megawati menilai bahwa Jokowi bukan capres boneka. Berikut salah satu kutipannya:

Terkait hal ini Ketua Umum PDIP, Megawati Soekarno Putri telah mengeluarkan pernyataan. “Dia disinggung sebagai capres boneka karena diangkat oleh saya. Memangnya dia ndak pintar apa, dia itu insinyur loh,” tegas Mega<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> <http://politik.news.viva.co.id/news/read/489296-pdip-sesalkan-gerindra-berlebihan-soal-perjanjian-batu-tulis>

<sup>3</sup> <http://www.solopos.com/2014/04/03/trending-sosmed-ayo-tebak-siapa-capres-boneka-ya-500232>

Namun, situasi politik berkembang begitu cepat. “Perang” simbol politik, tidak hanya menyetuh kedua partai tersebut (PDI P dan Partai Gerindra). Hampir seluruh partai politik peserta pemilu 2014 larut dalam “perang” simbol. Terlihat pada gambar di bawah ini, yang menggambarkan bahwa “perang” simbol “capres boneka” juga berkembang pada capres dari partai lain. Khusus pada gambar di bawah ini, “capres boneka” bukan hanya dituduhkan kepada Jokowi, namun juga kepada ARB.



Gambar 1. *Meme* Capres Boneka di Media Sosial<sup>4</sup>

Gambar diatas menjadi *tranding* topik di media sosial, setelah beredar foto di dunia maya, dimana Ical, panggilan akrab ARB, berfoto memeluk

boneka Teddy Bear. Yang membuat heboh, bukan karena foto memeluk boneka, namun foto itu disertai dengan foto-foto lain yang berasal dari Plesiran Ical ke Maldives atau Maladewa bersama dengan dua artis kakak-adik, Marcela dan Olivia Zaliany. Dalam foto yang beredar tersebut, tidak hanya foto memeluk boneka, tapi juga terdapat foto Ical memeluk Marcela, dan foto-foto lain yang membuat publik ramai membicarakannya.

Perang simbol mewarnai hampir setiap aktivitas politik, hal ini dikarenakan dalam linguistik politik ada tiga fungsi utama, yaitu:

1. Pengalihan simbol-simbol politik oleh elit penguasa. Tujuannya adalah untuk menenangkan massa, atau membangkitkan massa untuk kepentingan sendiri (Edelman, 1964)
2. Pemanfaatan simbol-simbol demi menaikkan status. Misalnya deskripsi larangan atas suatu gerakan sebagai lambang kehancuran (Gusfield, 1963)
3. Penggunaan simbol sebagai pernyataan rasa tidak puas atau kecewa, rasa takut, atau aktualisasi diri, rasa kepahlawanan, loyalitas, chauvinisme, dll (Himmelstrand 1960).

<sup>4</sup> *Ibid*

Simbol “Capres Boneka” diatas, menunjukkan sebuah gambaran, bagaimana elit penguasa mengalihkan simbol-simbol politik untuk menenangkan massa, atau membangkitkan massa untuk kepentingan sendiri. Dalam orasi Prabowo di hadapan kader dan simpatisan partai Gerindra, pernyataan “capres boneka” itu lahir. Prabowo mencoba untuk menenangkan serta membangkitkan massa Gerindra, agar menolak dipimpin capres boneka. Namun karena tidak tegasnya bahasa simbolik politik Prabowo, mengenai siapa “capres boneka”, akhirnya dijadikan *meme* di media sosial.

*Meme* sendiri secara etimologi berasal dari mimema Yunani, yaitu sesuatu yang ditiru. Istilah ini diperkenalkan oleh Richard Dawkins pada tahun 1978. Dewasa ini, berkembang istilah internet *meme*. Menurut kamus urban, internet *meme* adalah ide, gaya atau tindakan yang menyebar, sering sebagai mimikri, dari orang ke orang melalui Internet, seperti dengan meniru konsep<sup>5</sup>.

Bagi penulis, konsep *meme* pada gambar 1 di atas, merupakan bagian dari fungsi simbol yang ketiga, penggunaan simbol sebagai pernyataan rasa tidak puas, kecewa, atau aktualisasi diri dari pegiat di sosial media mengenai pernyataan “capres boneka”.

### Tinjauan Pustaka

Semiotik secara etimologi berasal dari kata Yunani, *semeion*, yang berarti tanda. Secara terminologi, semiotik didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda. Ilmu ini mempelajari bahwa fenomena sosial dalam masyarakat dan kebudayaan merupakan bentuk dari tanda. Semiotik juga mempelajari sistem, aturan, dan konvensi yang memungkinkan tanda memiliki arti.

Semiotika modern dipelopori oleh Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure. Pierce mengusulkan kata semiotika, dan Saussure memakai kata semiologi. Sebelumnya, istilah semiotika, telah digunakan oleh ahli filsafat Jerman, Lambert pada abad XVIII.

Selain Pierce dan Saussure, terdapat pula Roland Barthes. Barthes menyusun model skematik untuk

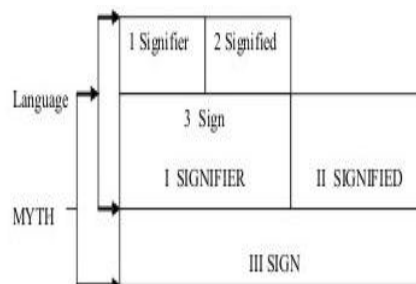
<sup>5</sup>

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=meme>

menganalisa negoisasi dan gagasan makna interaktif antara pembaca, penulis dan teks. Barthes menekankan pada cara tanda di dalam teks, berinteraksi dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, serta memperhatikan konvensi pada teks, yang berinteraksi dengan konvensi yang dialami. Inti teori Barthes adalah gagasan tentang dua tatanan pertandaan (*order of signification*), dimana terdapat peran pembaca. Dalam dua tatanan pertandaan tersebut, Barthes membedakan antara denotatif dan konotatif. Denotatif adalah sistem pemaknaan tataran pertama, dan konotatif adalah sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem denotatif. Dua tatanan tersebut, dipengaruhi oleh pemikiran Saussure dengan semiologi yang kental linguistik.

Barthes membuat model yang menyatakan bahwa tanda denotatif terdiri dari atas penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), akan tetapi pada saat bersamaan tanda denotatif juga dapat menjadi penanda konotatif. Denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal

ini, denotasi lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Sedangkan konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos. Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos, terdapat pola tiga dimensi, yaitu penanda, petanda dan tanda pada sistem pemaknaan tataran kedua. Berikut gambar model semiotika Barthes:



Gambar 2. Model Semiotika Barthes <sup>6</sup>

Pada tingkatan pertama (*language*), Barthes memperkenalkan *signifier* (1) dan *signified* (2), gabungan keduanya menghasilkan *sign* (3) pada tingkatan pertama. Pada tingkatan kedua, *sign* (3) kembali menjadi

<sup>6</sup> Sobur, Alex. 2006. Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

*signifier* (I) dan digabungkan dengan *signified* (II) dan menjadi *sign* (III). *Sign* yang ada ditingkatkan ke dua, adalah *myth* (mitos), disebut juga sebagai *metalanguage*.

Berdasarkan gambar di atas, makna denotatif adalah makna yang digunakan untuk mendeskripsikan makna definisional, literal, atau *common sense* dari sebuah tanda. Sedangkan makna konotatif mengacu pada asosiasi budaya, sosial dan personal berupa ideologis, emosional dan lain sebagainya. Barthes juga menegaskan bahwa mitos adalah sarana mendistorsikan fakta, sehingga masyarakat akan menerima begitu saja tanpa perlawanan. Inilah yang disebut oleh Barthes dengan norma borjuis, untuk mendeskripsikan ideologi kapitalisme. Mitosi adalah bungkus yang dibutuhkan, dikekalkan, dan diperkuat untuk mendukung sistem *mainstream* modern secara ideologis.

Barthes mengatakan, ketika kebudayaan mewujudkan diri di dalam teks, maka ideologi mewujudkan diri melalui berbagai kode yang masuk ke dalam teks. Kode tersebut ada dalam bentuk penanda penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, penulis ingin menunjukkan gambaran dari representasi capres boneka dalam *meme* capres boneka 2014. Dimana representasi merupakan tindakan yang menghadirkan sesuatu lewat sesuatu yang lain, diluar dirinya. Biasanya berupa tanda atau simbol (Piliang, 2006: 24).

Representasi adalah proses dan hasil yang memberi makna khusus pada tanda. Melalui representasi, ide-ide ideologis dan abstrak mendapat bentuk abstraksinya. Representasi juga berarti sebuah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemakaian melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya.

Representasi berasal dari kata dasar dalam bahasa Inggris, *represent* yang bermakna *stand for*, atau juga *act as a delegate for*, yang berarti bertindak sebagai perlambang atas sesuatu. Representasi juga dapat diartikan sebagai proses dan hasil yang memberi makna khusus pada tanda. Representasi pada internet *meme*, saat ini merupakan hal yang menarik untuk diteliti, mengingat pertumbuhannya yang pesat di sosial media.

Istilah *meme*, diperkenalkan oleh Richard Dawkins. Asal kata *meme*, berasal dari bahasa Yunani, yakni *mimesis*, yang berarti tiruan. Dawkins memaknai *meme* sebagai suatu unit informasi budaya, berupa pemikiran, ide, gagasan, kebiasaan, lagu, penampilan, yang membentuk pola-pola kebudayaan tertentu. Ia menganalogikan *meme* dengan gen yang ada di tubuh manusia. Oleh karena *meme* dianalogikan sebagai gen, maka *meme* memiliki ciri serupa dengan gen.

Dalam buku yang berjudul *The Selfish Gene*, Dawkins menjelaskan, jika gen berkembang biak dalam kolam, maka gen dapat meloncat dari satu tubuh ke tubuh lain, melalui sperma dan sel telur. Begitu pula *meme*, jika berkembang biak dalam kolam, maka *meme* dapat meloncat dari otak ke otak melalui suatu proses, yang disebut imitasi (Dawkins, 2006).

Saat ini, penyebaran *meme* dilakukan dengan cara replikasi dari *meme* yang sudah ada. *Meme* direplikasi melalui kebiasaan atau gagasan tertentu sehingga menjadi pola yang berulang-ulang dan pada akhirnya membentuk sebuah pola kebudayaan

dalam skala besar. Akan tetapi, sifat *meme* juga mengalami proses evolusi atau perubahan dari waktu ke waktu. Bersamaan dengan itu, *meme* juga berusaha bertahan dari pengaruh *meme* baru (*survive*).

Dalam konteks budaya visual internet, khususnya fotografi digital, *meme* diciptakan melalui proses replikasi dan modifikasi dari citra-citra fotografis yang telah tersedia di mesin pencari. Kreator *meme*, biasanya hanya tinggal melengkapi foto temuan dengan teks, atau mengurangi dan menambahkan elemen gambar melalui proses olah digital sederhana, tergantung kesesuaian konteks informasi yang ingin disampaikan. Setelah proses penciptaan selesai, *meme* foto atau gambar akan disebar dan menyebar melalui layanan *share*, *retweet*, atau *repost* di media sosial.

Tahun politik 2014, adalah salah satu babak baru dalam proses demokrasi yang menggunakan media sosial sebagai alat kampanye. Dalam media sosial, kreativitas adalah salah satu modal kampanye yang harus dimiliki. Ada beragam media, dan beragam bentuk cara berkomunikasi dengan



sosial media. Salah satu cara berkomunikasi yang digunakan adalah dengan menggunakan komunikasi visual pada tingkatan yang masif. Puluhan hingga ratusan citraan foto, ditampilkan di media sosial kita. Citraan tersebut, biasanya disertai dengan teks. Citraan yang ditampilkan merupakan representasi dari kejadian populer yang sedang ramai menjadi perbincangan masyarakat. Citraan tersebut kemudian populer dengan *meme* (baca: mim) atau internet *meme*.

Internet *meme*, saat ini lebih dimaknai sebagai proses komunikasi simbolik. Dalam konteks *meme*, realitas artifisial menjadi ciri utama proses rekonstruksi realitas yang telah dibangun oleh citra sebelumnya. Internet *meme* memuat informasi yang memiliki daya untuk mengkonstruksi, merekonstruksi, merekayasa diri, dan mengimaji masyarakat penerima dengan realitas artifisial secara terus menerus (Sachari, 2007).

Menurut Bebeng, fenomena kemunculan *meme* di Indonesia adalah fenomena sosial yang dilatarbelakangi oleh pola ungkap yang meluap sebagai indikasi dari proses demokrasi. Selain itu, keberadaan jejaring sosial, turut

mendukung seluruh proses pengembangbiakan *meme*. Dalam proses komunikasinya, *meme* juga dijadikan sebagai media “perang” wacana atau “perang” simbolik oleh pihak yang berkepentingan<sup>7</sup>.

Kebanyakan dari *meme* di sosial media, memuat foto dan tulisan yang lucu namun bernada satir. Pembuat *meme* memparodikan tingkah laku para subjek populis. *Meme* seringkali menyampaikan kritik terhadap kebudayaan populer, seperti kritik terhadap politik dan kekuasaan. Seperti *meme* yang ingin kita telaah kali ini, *meme* siapakah capres boneka?

Mengacu pada Umar Hadi (1993), desain komunikasi visual adalah ungkapan ide, dan pesan dari perancang kepada publik yang dituju melalui simbol berujud gambar, warna, tulisan dan lainnya. Internet *meme* merupakan salah satu desain komunikasi visual.

Dalam hal bentuk atau visualisasinya, desain komunikasi visual berhadapan dengan sejumlah teknik, alat, bahan, dan ketrampilan. Ungkapan yang baik, akan lebih bernilai apabila didukung dengan teknik yang memadai

<sup>7</sup> <http://news.indonesiakreatif.net/geliat-visual-meme>, diakses 31 des 2014

dan ditunjang kepaiwaan dalam mewujudkannya.

Lewat internet *meme* yang memiliki keunggulan dalam bahasa visual, *meme* mempunyai kesempatan untuk lebih cepat dan langsung dimengerti khalayak. Selain itu, bahasa visual mempunyai kekuatan pada nilai simbolis. Banyak orang enggan mengubah namanya ke dalam ejaan baru karena tulisan lebih dianggap sebagai simbol visual pribadinya, bukan sebagai sistem visualisasi bunyi.

Internet *meme* adalah sebuah pesan yang dikirim kepada penerima pesan, dan diatur melalui seperangkat konvensi atau kode. Mengacu pada Umberto Eco di dalam *A Theory of Semiotic*, terdapat aturan yang menjadikan tanda sebagai tampilan yang konkret dalam sistem komunikasi.

Manusia seringkali menggunakan makna, tapi sering pula tidak memikirkan makna tersebut. Padahal, makna dalam suatu bentuk atau bentuk lainnya, menyampaikan pengalaman manusia di semua masyarakat. Menurut Saussure, makna tidak dapat ditemukan pada unsur itu sendiri, melainkan pada keterkaitan dengan unsur lain. Semua makna

budaya, diciptakan dengan menggunakan simbol.

Mengacu pada pendapat Spradley, simbol adalah objek atau peristiwa yang menunjuk pada sesuatu. Simbol melibatkan tiga unsur, yaitu: pertama, simbol itu sendiri. Kedua, satu rujukan atau lebih. Ketiga, hubungan antar simbol dengan rujukan. Ketiga unsur tersebut, merupakan dasar bagi keseluruhan makna simbolik. Sementara itu, simbol meliputi apa yang dapat dirasakan atau alami. Salah satu cara yang digunakan untuk membahas lingkup makna, adalah dengan membedakan makna denotatif dengan makna konotatif.

Spradley menjabarkan makna denotatif meliputi hal yang ditunjuk oleh kata (makna referensial). Sedangkan Pierce mengartikan tahap denotatif yaitu mencatat semua tanda visual yang ada. Pada tahap ini, hanya informasi data yang disampaikan. Sementara Saussure mengidentifikasikan makna denotatif sebagai makna yang dapat dipelajari pada fisik benda (prinsip anatomis, material, fungsional). Makna konotatif meliputi semua signifikansi sugestif dari simbol.

Menurut Pierce, dalam tahap konotatif, kita membaca yang tersirat. Untuk memahami makna konotatif, maka unsur yang lain harus dipahami. Sedangkan menurut Saussure, makna konotatif adalah makna lebih dalam, seperti ideologi, mitologi, dan teologi, yang melatari bentuk-bentuk fisik.

Pendekatan semiotika Barthes pada signifikasi tahap kedua, berhubungan dengan isi. Secara khusus tertuju kepada sejenis tuturan yang disebut mitos. Menurut Barthes, bahasa membutuhkan kondisi tertentu untuk dapat menjadi mitos. Bahasa secara semiotik dicirikan oleh hadirnya sebuah tataran signifikansi yang disebut sebagai sistem semiologi tingkat kedua (Budiman, 2011: 38).

Makna konotatif dari beberapa tanda akan menjadi semacam mitos atau petunjuk mitos. Petunjuk tersebut, menekankan makna, sehingga dalam banyak hal, makna konotasi menjadi perwujudan mitos yang sangat berpengaruh (Berger, 2010:65). Bila konotasi merupakan pemaknaan tataran kedua dari penanda, maka mitos merupakan pemaknaan tataran kedua dari petanda.

Pengertian mitos, tidak selalu menunjuk pada mitologi dalam pengertian sehari-hari, seperti dalam cerita tradisional. Mitos adalah sebuah cara pemaknaan, dalam bahasa Barthes adalah tipe wicara. Pada dasarnya, semua hal dapat menjadi mitos. Suatu mitos dapat timbul untuk sementara waktu, dan tenggelam untuk waktu yang lain. Tenggelamnya mitos, bisa karena digantikan oleh mitos lain. Mitos menjadi pegangan atas tanda yang hadir, dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada tingkatan yang lain (Hermawan, 2007).

Sementara Sudibyo dalam Sobur (2003: 224), menyatakan bahwa Barthes mengartikan mitos sebagai cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebut mitos sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan. Mitos adalah sistem komunikasi, sebab ia membawakan pesan. Mitos tidak hanya berupa pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal berupa kata lisan maupun tulisan, namun juga dalam berbagai bentuk lain atau campuran antara verbal dan nonverbal. Misalnya dalam bentuk

film, lukisan, iklan, fotografi, dan komik.

Perspektif Barthes tentang mitos, membuka ranah baru pada semiologi, yaitu penggalian lebih jauh dari penanda. Mitos adalah tanda yang bekerja dalam realitas keseharian masyarakat. Mitos juga dieksploitasi sebagai media komunikasi. Barthes dalam buku *Mythologies* (1993), mengatakan bahwa sebagai bentuk simbol dalam komunikasi, mitos bukan hanya diciptakan dalam bentuk diskursus tertulis, melainkan sebagai produk sinema, fotografi, advertensi, olahraga dan televisi (Sobur, 2003: 208).

Mitos juga dikaitkan dengan ideologi, seperti yang dikatakan Van Zoest, ideologi dan mitologi hidup di dalam kehidupan kita, sama dengan kode-kode dalam perbuatan semiotik dan komunikasi. Mitos adalah uraian naratif atau penuturan tentang sesuatu yang suci, yaitu kejadian yang luar biasa, dan berguna mengatasi pengalaman manusia sehari-hari (Sobur, 2003: 209).

Menurut Pawito (2007: 164), mitos berfungsi sebagai deformasi dari lambang yang kemudian menghadirkan

makna tertentu, berpijak pada nilai sejarah dan budaya masyarakat. Mitos adalah banyak hal yang ada di luar lambang yang harus dicari, untuk dapat memberikan makna terhadap lambang.

Barthes dalam setiap esainya, hampir selalu membahas fenomena keseharian yang luput dari perhatian. Dia menghabiskan waktu untuk menguraikan dan menunjukkan bahwa konotasi yang terkandung dalam mitologi. Menurutnya, mitologi biasanya di dapat dari hasil konstruksi yang cermat (Cobley dan Jansz dalam Sobur, 2006: 68).

Fungsi teks dalam internet *meme*, menunjukkan pada sesuatu yang mengacu pada sesuatu dan dilaksanakan dengan sejumlah kaidah, janji, dan kaidah, yang merupakan dasar dan alasan mengapa sebuah tanda merujuk pada isinya. Tanda-tanda ini menurut Jakobson merupakan sebuah sistem yang dinamakan kode.

Kode pertama yang berlaku pada teks adalah kode bahasa yang digunakan untuk mengutarakan teks. Kode bahasa biasanya dicantumkan dalam kamus dan tata bahasa. Selain itu, teks tersusun menurut kode lain yang disebut kode sekunder, yang bahannya

berasal dari sistem lambang primer, yaitu bahasa. Sedangkan struktur cerita, prinsip drama, bentuk argumentasi, dan sistem metrik, merupakan kode sekunder yang digunakan dalam teks untuk mengalihkan arti.

Barthes (1990) memilah penanda pada wacana naratif ke dalam serangkaian fragmen ringkas dan beruntun yang disebutnya leksia (*lexias*). Leksia adalah sepotong bagian teks, yang apabila diisolasi, akan berdampak dengan potongan teks lain di sekitarnya. Leksia bisa berupa apa saja, dapat berupa satu atau dua patah kata, kelompok kata, kalimat, atau paragraf, bergantung pada kegambangannya, yaitu sesuatu yang memungkinkan kita menemukan makna. Yang dibutuhkan dari leksia adalah memiliki beberapa kemungkinan makna.

Dimensi leksia, bergantung pada kepekaan konotasi yang bervariasi sesuai dengan momen teks. Dalam proses pembacaan teks, leksia dapat ditemukan pada tataran kontak pertama di antara pembaca dan teks, dan pada saat satuan teks dipilah sedemikian rupa, sehingga diperoleh aneka fungsi pada tataran pengorganisasian.

Pengertian kode pembacaan leksia, secara umum dalam strukturalisme dan semiotik, terkait dengan sistem yang memungkinkan manusia memandang entitas sebagai tanda. Dimana, tanda adalah sesuatu yang bermakna (Schooles, 1982). Kita bisa memberi makna kepada sesuatu, karena adanya sistem pikiran atau kode, yang memungkinkan kita untuk dapat melakukannya.

Bahasa manusia merupakan contoh yang paling sempurna dari kode. Kode lainnya adalah yang bersifat sublinguistik, seperti ekspresi wajah, atau supralinguistik, yang dapat berupa konversi sastra, dan lainnya. Penafsiran atas bahasa tutur yang kompleks, biasanya melibatkan pemakaian sejumlah kode sekaligus, secara tepat.

Oleh karena itu, Barthes mengoperasikan lima kode pokok, untuk mengelompokkan semua penanda tekstual atau leksia. Setiap leksia, dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari lima buah kode ini. (Barthes, 1990).

Lima kode pokok tersebut, meliputi aspek sintagmatik dan semantik sekaligus. Ia adalah bagian yang berkaitan satu sama lain dan

terhubung dengan dunia di luar teks. Dalam bukunya yang terkenal, *S/Z*, Barthes menuliskan salah satu contoh tentang cara kerja lima kode pokok tersebut. Ia menganalisa sebuah novel kecil dan menguraikan bahwa di dalam novel tersebut, terangkai kode rasionalisasi.

Barthes dalam Piliang, mengelompokkan kode tersebut menjadi lima, yakni kode hermeneutik, kode semantik, kode simbolik, kode narasi, dan kode kebudayaan. Kode hermeneutik, adalah artikulasi berbagai cara pertanyaan, teka-teki, respon, enigma, penangguhan jawaban, yang akhirnya menuju pada jawaban. Dengan kata lain, kode hermeneutik berhubungan dengan teka-teki dalam sebuah wacana. Siapakah mereka? Apa yang terjadi? Halangan apakah yang muncul? Bagaimanakah tujuannya? Apakah jawaban yang satu menunda jawaban lain? Kode hermeneutik atau kode teka-teki, berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan kebenaran mengenai pertanyaan yang ada dalam teks.

Barthes dalam Budiman, mengatakan kode hermeneutik adalah satuan yang berfungsi untuk

mengartikulasikan suatu persoalan berikut dengan penyelesaiannya, serta merangkai beragam peristiwa yang dapat membentuk persoalan, atau yang justru menunda penyelesaiannya, dengan menyusun semacam teka-teki (enigma), atau memberi isyarat bagi penyelesaian. Pada dasarnya kode ini adalah sebuah kode penceritaan. Sebuah narasi dapat mempertajam permasalahan, menciptakan ketegangan dan misteri, sebelum akhirnya memberikan pemecahan atau jawaban.

Kode semantik, atau kode semik (*code of semes*) adalah kode yang memanfaatkan isyarat, petunjuk, atau kilasan makna yang ditimbulkan oleh penanda tertentu (konotasi). Pada tataran tertentu, kode konotatif ini mirip dengan apa yang disebut para kritikus sastra Anglo Amerika sebagai tema atau struktur tematik (Barthes, 1990:19).

Barthes dalam piliang, mengatakan kode semantik adalah kode yang mengandung konotasi pada level penanda. Misalnya konotasi feminitas dan maskulinitas. Dengan kata lain, kode semantik adalah tanda yang yang ditata, sehingga memberikan suatu konotasi dalam berbagai bentuk, seperti maskulin, feminin, kebangsaan,

kesukuan, atau loyalitas. Kode semantik ini menawarkan banyak sisi. Diantaranya, pembaca dapat menyusun tema suatu teks.

Kode simbolik, yaitu kode yang berkaitan dengan psikoanalisis, antitesis, ambiguitas, pertentangan dua unsur, atau skizofrenia. Kode simbolik merupakan kode pengelompokkan, atau konfigurasi yang gampang dikenali, karena kemunculannya yang berulang-ulang secara teratur, melalui berbagai cara dan sarana tekstual. Misalnya serangkaian antitesis, seperti hidup dan mati, di luar dan di dalam, dingin dan panas, dan seterusnya. Kode ini memberikan dasar bagi suatu struktur simbolik (Barthes 1990:17). Kode simbolik merupakan aspek pengkodean fiksi yang paling khas dan bersifat struktural.

Kode Narasi atau Proairetik yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi. Kode proairetik merupakan kode tindakan. Kode ini didasarkan atas konsep proairesis, yakni kemampuan untuk menentukan hasil atau akibat dari suatu tindakan secara rasional (Barthes, 1990:18). Kode ini mengimplikasi logika perilaku manusia, tindakan yang

menimbulkan dampak, dan masing-masing dampak memiliki nama generik, semacam judul bagi sekuen. Kode proairetik adalah sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang. Artinya semua teks bersifat naratif.

Kode kebudayaan atau kultural, adalah suara yang bersifat kolektif, anomin, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, dan legenda. Kode kultural atau kode referensial adalah semacam suara kolektif yang anonim dan otoritatif; bersumber dari pengalaman manusia, mewakili atau berbicara tentang sesuatu yang hendak dikukuhkannya sebagai pengetahuan atau kebijaksanaan yang diterima umum. Kode ini bisa berupa kode pengetahuan atau kearifan yang dirujuk oleh teks secara berulang-ulang. Kode ini menyediakan semacam dasar otoritas moral dan ilmiah bagi wacana (Barthes, 1990: 18). Kode kultural merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui oleh budaya.

## Metode

Metodologi penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, dalam Moleong (2002 : 3), metode

penelitian kualitatif, mempunyai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, tulisan, serta gambar. Metode penelitian kualitatif banyak dipakai untuk meneliti dokumen yang berupa teks, gambar, simbol dan sebagainya, untuk memahami budaya dari suatu konteks sosial tertentu.

Metode kualitatif, merujuk pada metode analisis dokumen untuk menanamkan, mengidentifikasi, mengolah dan menganalisis dokumen untuk memahami makna.

Kirk dan Miller mendefinisikan penelitian kualitatif adalah tradisi dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada manusia dalam kawasannya, dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan peristilahannya. Sementara itu, Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, atau perilaku orang-orang yang diamati.

Jenis penelitian dalam penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah mengungkap fakta,

keadaan, dan fenomena yang terjadi saat penelitian berjalan, dan menyuguhkan dengan apa adanya.

Penelitian bersifat deskriptif kualitatif, menafsirkan makna situasi yang sedang terjadi. Menjelaskan pengaruh situasi terhadap suatu kondisi, dan lain-lain. Masalah yang diteliti, adalah masalah tetap. Masalah dapat berkembang lebih mendalam, sesudah peneliti melakukan penelitian di lapangan, namun tidak terlalu banyak hal yang berubah. Bila berubah total, maka objek masalah wajib diganti secara menyeluruh.

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan secara menyeluruh masalah yang akan diteliti dan menjawab pertanyaan yang sebelumnya dikemukakan oleh rumusan masalah serta pertanyaan penelitian. Untuk menganalisa, penulis memakai semiotika Barthes. Agar dapat menemukan gambaran bahwa di balik penanda terdapat ideologi sebagai sebuah kontruksi budaya yang terwujud dalam *meme* politik. *Meme* politik saat ini merupakan bentuk dari komunikasi masa yang disampaikan secara visual dan dipengaruhi sistem politik Indonesia.



Penelitian ini memakai analisa semiotika. Semiotika adalah metode untuk mengetahui makna dari ekspresi yang berkembang dan membentuk tanda baru, sehingga ada lebih dari satu makna dari isi yang sama. Pengembangan ini disebut sebagai gejala meta bahasa dan membentuk apa yang disebut kesinoniman (*synonymy*).

Setiap tanda memperoleh pemaknaan awal yang dikenal dengan dengan istilah denotasi yang oleh Barthes disebut sistem primer. Kemudian pengembangannya disebut sistem sekunder. Sistem sekunder mengarah pada ekspresi atau metabahasa. Sistem sekunder yang berkembang ke arah isi, disebut konotasi. Konotasi merupakan pengembangan isi sebuah ekspresi. Konsep konotasi didasari kognisi dan pragmatik dari pemakai tanda dan situasi pemahamannya. Pemakai tanda juga dipengaruhi oleh ideologi.

Ideologi secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, terdiri atas kata *idea* dan *logia*. *Idea* berasal dari kata *idein* yang berarti melihat. *Idea* dalam *Webster's New Collogiate Dictionary* berarti sesuatu yang ada dalam pikiran sebagai hasil dari

perumusan sesuatu pemikiran atau rencana. Sedangkan *logia* berasal dari kata *logos*, yang berasal dari kata *legein*, yang berarti berbicara. Selanjutnya kata *logia* juga dapat diartikan sebagai pengetahuan atau teori.

Menurut Marx, ideologi adalah kesadaran palsu; kesadaran yang mengacu pada nilai-nilai moral tertinggi dan sekaligus menutup kenyataan bahwa di belakang nilai-nilai luhur, tersembunyi kepentingan egois kelas berkuasa. Ideologi sebagai teori, berfungsi untuk menunjang kepentingan yang tidak dapat dilegitimasi secara wajar.

Dalam menelaah tanda, kita dapat melakukannya dalam dua tahap. Pada tahap pertama, tanda dapat dilihat pada latar belakangnya, yaitu penanda dan petandanya. Pada tahap pertama ini, tanda dilihat secara denotatif. Pada tahap denotatif ini, tanda ditelaah secara bahasa. Setelah menelaah pemahaman bahasa, kita kemudian masuk ke tahap kedua, yakni menelaah tanda secara konotatif. Pada tahap ini, terdapat konteks budaya ikut berperan dalam penelaahan tersebut. Makna denotatif

dan konotatif, bila digabung akan membawa kita pada mitos.

Barthes menggunakan teori konotasi. Perbedaan dari konotasi yang lain, Barthes menekankan teorinya pada mitos dan pada budaya masyarakat. Barthes mengemukakan, semua hal yang dianggap wajar dalam suatu masyarakat, adalah hasil dari proses konotasi. Barthes juga menekankan konteks pada penandaan. Barthes menggunakan istilah *expression* seperti bentuk dan ekspresi, untuk *signifiant*. Dan menggunakan *contenu* (isi) untuk *signifié*.

Barthes menguraikan makna konotatif yang terdapat dalam sejumlah foto dalam media massa dan iklan. Menurut Barthes, foto adalah salah satu sarana yang dapat menghadirkan pesan secara langsung, baik sebagai analogi atau denotasi. Foto juga dapat menyakinkan seseorang yang melihatnya, bahwa peristiwa tersebut sudah dilihat oleh seseorang yang disebut sebagai fotografer. Akan tetapi, menurut Barthes, dibalik peristiwa tersebut, ternyata foto juga mengandung pesan simbolik, yang menuntut orang lain yang melihat foto tersebut untuk menghubungkannya dengan

pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Begitu pula dengan internet *meme*, pelihat *meme* juga menghubungkan visualisasi dalam *meme* dengan pengetahuan yang telah dimilikinya tentang *meme* tersebut.

Seorang fotografer dalam memotret seringkali memperhatikan pose objek yang dipilihnya. Dengan demikian, fotografer dapat melakukan sejumlah manipulasi demi tercapainya apa yang hendak difotonya. Hal tersebut seringkali dilakukan dalam menekankan kekuatan foto pada aspek daya tariknya. Foto juga kerap digunakan sebagai sarana persuasi dan seringkali memanfaatkan situasi politik. Barthes menyebutnya dengan pendekatan fenomenologi sinis.

Dalam memandang sebuah foto, dibutuhkan sebuah pengalaman dari seseorang yang mempunyai kemampuan untuk membahasakan secara indah. Memandang foto merupakan ziarah menuju jati diri yang melewati tahap eksplorasi, animasi, dan afeksi. Pengalaman ini yang menjadi ukuran Barthes untuk menilai kualitas foto. Begitu juga dalam melihat visualiasi *meme* di internet, tidak semua *meme* menjadi *tranding* topik.

*Meme* yang menjadi *tranding* topik dalam sosial media adalah *meme* yang dapat membuat pelihatnya terpaku pada satu titik. *Meme* siapakah capres boneka?!, termasuk ke dalam salah satu *meme* yang menjadi *tranding* topik di sosial media. *Meme* ini merupakan visualisasi dari peristiwa hangat yang sedang ramai dibicarakan dan menyangkut citra atau reputasi dari ARB dengan boneka *tedy bear*.

#### Hasil Analisa Representasi Capres Boneka dalam Meme Capres Boneka di Sosial Media

Ada lima kode yang menunjukkan representasi capres boneka dalam *meme* capres boneka di media sosial. Sebelum menyusun deskripsi dari lima kode tersebut, mari kita lihat kembali *meme* yang akan diteliti tersebut:



Untuk mendapatkan representasi capres boneka dari meme di atas, maka peneliti memakai lima kode Barthes, yakni kode hermeneutik, kode semantik, kode simbolik, kode narasi, dan kode kebudayaan. Kode hermeneutik, dari meme diatas dianalisis untuk mendapatkan representasi capres boneka sebagai hasil dari artikulasi cara pertanyaan dalam meme, representasi teka-teki dari pertanyaan yang diajukan, cara merespon teka teki, cara penangguhan jawaban dari pertanyaan, dan cara menyelesaikan jawaban.

Kode hermeneutik di analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai hubungan teka-teki dalam sebuah wacana. Berikut adalah daftar pertanyaan untuk mendapatkan gambaran kode hermeneutik: siapakah mereka? apa yang terjadi? halangan apakah yang muncul? bagaimanakah tujuannya? Apakah jawaban yang satu menunda jawaban lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk mendapatkan gambaran kode hermeneutik, pertama, penulis menyusuri artikulasi dari *meme* internet siapa capres boneka?! Ada 10 aktor politik yang berusaha mengartikulasi *meme*, yaitu Surya Paloh, Roma Irama,

Hata Rajasa, Megawati, ARB, Wiranto, Prabowo, SBY, JK dan Jokowi.

Sembilan tokoh mengartikulasi dengan bahasa non verbal, yaitu Surya Paloh, Roma Irama, Hata Rajasa, Megawati, ARB, Wiranto, Prabowo, SBY, dan JK. Satu tokoh mengartikulasi dengan bahasa verbal dan non verbal.

Dari sembilan tokoh yang mengartikulasi dengan bahasa non verbal, ada delapan tokoh yang menunjukan tangan pada suatu arah, yaitu Surya Paloh, Roma Irama, Hata Rajasa, Megawati, Wiranto, Prabowo, SBY, dan JK. Satu tokoh tidak menunjuk, yaitu ARB memeluk boneka. Satu tokoh yang diberikan artikulasi bahasa verbal, berbunyi, “hahahaha tak kiro aku...”, dan tokoh tersebut divisualkan sedang tertawa satir adalah Jokowi. Secara keseluruhan, cara pertanyaan yang diajukan, “siapakah capres boneka?!”, dijawab dengan bahasa non verbal.

Menjawab dengan bahasa non verbal, memperlihatkan teka-teki hermeneutik dalam komunikasi visual. Kreator *meme*, tidak dengan tegas menyebutkan dengan verbal, capres boneka adalah tokoh yang memeluk

boneka, yaitu ARB. Walaupun secara eksplisit ditujukan kepada tokoh yang memeluk boneka, tapi gabungan gambar tersebut memperlihatkan bahwa, artikulasi menjawab pertanyaan masih diimplisitkan siapakah capres boneka. Pertanyaan Kreator *meme*, menurut penulis masih menjadi teka-teki tak tersirat.

*Meme* ini, dibuat oleh kreator *meme*, sebagai respons atas situasi politik dalam pemilu 2014. Hiruk pikuk simbol capres boneka, sebelumnya ditujukan kepada sosok Jokowi, namun seiring berjalannya situasi politik, muncul cerita baru tentang capres lain yang mendapatkan serangan, yaitu ARB.

ARB diserang dengan beredarnya sejumlah foto, diantaranya foto ARB dengan boneka *tedy bear*, foto ARB dengan dua wanita cantik yang tengah memeluk boneka yang sama. Foto tersebut ingin menyerang ARB, sebagai orang yang suka bersenang-senang dengan perempuan. Kebetulan, dua wanita cantik yang berada di dalam foto tersebut, berprofesi sebagai artis, selain itu mereka juga memiliki hubungan sebagai kakak adik.

Karena foto tersebutlah, ARB berusaha meluruskan berita tersebut.

Dengan menggunakan strategi kampanye *public relation*, ARB mengadakan konferensi pers bersama seluruh anggota keluarganya dengan aksi memeluk boneka *tedy bear*, dan mengatakan bahwa foto tersebut hanya foto biasa, dan keluarga ARB dapat menerimanya.

Kreator *meme* juga berusaha memvisualkan enigma (teka-teki), yaitu mencoba mengajukan pertanyaan, namun berspekulasi dengan jawabannya, dan berusaha menyembunyikan jawaban pastinya. Kreator *meme*, seperti menyusun potongan *puzzle* dari 10 tokoh, namun hanya 9 tokoh yang dimasukkan ke dalam gambar utama. Satu gambar tokoh, sengaja diletakan diluar gambar utama. Namun satu tokoh yang diletakan di luar *puzzle* gambar utama, diberikan artikulasi verbal, seolah-olah sebagai jawaban pertanyaan kreator.

Potongan foto-foto yang ditampilkan pada *meme* seperti susunan *Puzzle* yang disusun, namun dengan tujuan penangguhan jawaban, yang akhirnya menuju pada jawaban. Dengan kata lain, *meme* internet ini menyimpan

kode hermeneutik yang menarik untuk ditafsirkan dan berhubungan dengan teka-teki dalam sebuah wacana.

Pertanyaan *meme* tentang Siapakah capres boneka?! Berusaha mengajukan pertanyaan siapakah aktor politik yang sedang berperang simbol pada pemilu 2014. Kreator hanya memetakan ada 10 tokoh. Dengan peta tersebut kreator juga berusaha menunjukan kepada pembaca, 10 aktor tersebut, turut andil dalam simbol capres boneka, dan bisa jadi 10 aktor tersebut semua adalah capres boneka.

*Meme* juga berusaha menjelaskan situasi perang simbol boneka yang terjadi? 10 tokoh tersebut satu sama lain sedang bersaing memperebutkan posisi RI1. Mereka menjadi penghalang bagi yang lainnya. Tujuan *meme* di buat adalah untuk menjelaskan bahwa tujuan terakhir boneka adalah menjadi presiden. Namun jawaban yang terakhir muncul, adalah penundaan jawaban tegas tentang jawaban pasti. Berikut ini tabel ringkas kode hermeneutik:

Tabel 1. Deskripsi Kode Hermeneutik

Kode Hermeneutik	Deskripsi
Artikulasi pertanyaan	Pertanyaan siapakah capres boneka?! Pada <i>meme</i> di jawab dengan bahasa non verbal oleh 10 tokoh dan hanya satu tokoh yang diberi tambahan teks pada <i>meme</i>
Teka-teki	<i>Meme</i> berisikan teka teki pertanyaan siapakah capres boneka?! Karena tidak ada jawaban verbal yang tegas, hanya jawaban non verbal yang ambigu
Respons	<i>Meme</i> dibuat atas dasar respon terhadap situasi politik yang mengulirkan bola panas kepada ARB sebagai sosok yang memeluk boneka <i>tedy bear</i>

Enigma	<i>Meme</i> memvisualkan potongan foto 10 aktor politik di 2014, sebagai <i>puzzle</i> capres boneka
Penangguhan jawaban	<i>Meme</i> mengesankan tafsir teka teki capres boneka dengan penangguhan jawaban yang ambigu dari 10 tokoh
Siapakah mereka?	10 tokoh <i>meme</i> adalah tokoh yang bersaing sebagai capres pada pemilu 2014
Apa yang terjadi?	Image capres boneka sekarang sudah berpindah tokoh kepada ARB
Halangan apakah yang muncul?	Image capres boneka baru kepada ARB, menjadi salah satu halangan untuk brand positif ARB
Bagaimanakah tujuannya?	Tujuannya mengalihkan isu capres boneka kepada ARB, namun tetap satir kepada Jokowi

Kode semantik, adalah kode yang mengandung konotasi pada level penanda. Kode semantik pada *meme* ini merujuk pada konotasi feminitas. 10 tokoh yang ditampilkan tidak ada yang menyatakan secara tegas dalam menjawab pertanyaan capres boneka secara verbal.

Delapan foto tokoh, menunjukan kepada satu foto ditengah, yaitu foto ARB yang memeluk boneka. Satu foto tokoh, yaitu Jokowi divisualkan tertawa. Tokoh Jokowi, divisualkan merasa senang, karena bukan dia yang ditunjuk oleh delapan foto tokoh lain. Delapan tokoh tersebut, Surya Paloh, Roma Irama, Hata Rajasa, Megawati, Wiranto, Prabowo, SBY, dan JK. Delapan orang tersebut, menunjukan dengan bahasa verbal mereka yang dinilai mewakili kepribadiannya.

Kode simbolik, yaitu kode yang berkaitan dengan psikoanalisis, antitesis, ambiguitas, pertentangan dua unsur, atau skizofrenia. Dalam kajian psikoanalisis, 10 tokoh dalam *meme* menjadi salah satu teks yang paling menonjol dalam menginterpretasikan identitas capres boneka di internet.

*Meme* internet menjadi bagian yang paling mudah untuk mengungkapkan

maksud dan tujuan. Menjual ide capres boneka kepada khalayak dengan *meme*, adalah cara visualisasi yang mudah, tanpa harus menggambarkan makna konotatif didalamnya.

Identifikasi dalam *meme*, didunia maya menjadi sangat simbolik. Hal ini tersebut, membuat kematian pengarang seperti yang diungkapkan Barthes. Menurut Barthes, setiap pengarang telah mati dalam tulisannya, begitu pula kreator *meme* juga mati dalam *meme* yang dibuatnya. Yang hadir hanya *meme* yang bermakna polivisual, tergantung penangkapan pelihat.

*Meme* menghadirkan atau merekonstruksi kembali dirinya dalam identitas tertentu. Internet *meme* menuliskan teks dan gambar di dunia maya untuk menginterpretasikan makna representasi situasi sosial, dan tidak mencoba untuk menghilangkannya.

Keambiguinitas *meme* dunia maya, disebabkan karena kebebasan yang egaliter pada setiap kreator untuk mewujudkan pemikirannya. *Meme* menjadi antitesis dari drama politik di dunia nyata. Keambiguitas *meme*, menjadi kemenduaan makna bagi pelihat *meme*.

Paham sosialisme, adalah sifat yang identik dengan identitas konsumsi dalam dunia maya yang cenderung membentuk identitas komunalitas. Identitas ini, bercirikan bahwa setiap orang memiliki kebebasan yang sama untuk menyerap dan melimpahkan segala informasi yang ada. Walaupun, disatu sisi, saat ini dunia maya bila ditelusuri juga cenderung memiliki ciri konten seragam, karena ada pengulangan data dan informasi.

Terlepas dari dua sisi wajah dunia maya diatas, namun kehadirannya membawa ruang demokrasi. Sebuah demokrasi yang bersifat transenden, dimana manusia dapat saja menembus batas pada nilai yang pada dunia nyata. Walaupun mungkin ada yang mengolok-olok di media sosial, tapi kejadian mengolok tersebut berada dalam dunia maya.

Dunia maya saat ini masih menjadi dunia pelarian dari dunia nyata atau tempat eksistensi simbol. Dunia maya menjadi tempat eksistensi yang bebas, yang menciptakan proses reproduksi dan produksi budaya sehingga dunia maya memiliki kebudayaannya sendiri.

*Meme* dalam kode simbolik menunjukkan terjadinya pertentangan dua unsur, kematian kreator *meme* dan eksistensi makna pelihat *meme*. Dalam *meme* capres boneka juga mempertentangkan dua *puzzle* besar, antara *puzzle* utama dengan insert *puzzle*. *Puzzle* utama berisi potongan foto sembilan tokoh dan insert *puzzle*, berisi foto satu tokoh.

Melalui *puzzle* tersebut, kreator mengelompokkan 10 tokoh sebagai konfigurasi tokoh politik yang gampang dikenali, karena kemunculannya yang berulang-ulang secara teratur di media masaa dan sosial media. 10 tokoh tersebut, mewakili simbol gaya komunikasi politik.

*Meme* surya Paloh diambil gambarnya sedang berorasi dengan ekspresi semangat dan berapi-api. Ia tengah menggunakan topi baret. Di belakangnya podium, tempat ia berdiri berorasi, tampak latar belakang logo partai Nasdem. Gerakan tangannya sedang menunjuk kepada sesuatu, yang dalam rangkaian *puzzle meme*, menunjuk kearah ARB.

*Meme* Roma Irama diambil dari sebuah foto, dimana ia sedang duduk di sebuah meja dan tangannya sedang



menunjuk ke suatu arah. Ruangan dimana Roma duduk, juga berlatar belakang logo partai, yaitu PKB. Dalam *Puzzle meme*, tangan Roma yang sedang menunjuk tersebut, mengarah kepada ARB.

*Meme* Hata Rajasa juga diambil dari foto ceramah atau orasi. Tampak Hata juga sedang menunjuk kepada seseorang, dalam potongan *puzzle*, tunjukkan itu mengarah kepada ARB. Latar belakang Hata digambarkan kurang jelas, apakah itu logo partainya, PAN, atau bukan. Namun yang terlihat jelas adalah warna dari latar belakang pada foto *meme* adalah biru, seperti warna bendera PAN.

*Meme* Megawati juga diambil dari potongan gambar Mega sedang berorasi. Mega pun juga sedang menunjuk dengan ekspresi marah kepada seseorang. Dalam potongan *meme*, Mega menunjuk kepada ARB. Tidak ada latar belakang logo partai pada tempat Mega berorasi. Namun dalam *meme* tersebut, Mega sedang menggunakan baju berwarna merah, yang merupakan warna dari bendera PDIP.

*Meme* Abu Rizal Bakri, diposisikan di tengah-tengah gambar

*puzzle*. ARB tidak sedang berorasi seperti yang lain, namun sedang memeluk boneka *tedy bear*. Ia pun tidak menggunakan baju warna kuning, warna dari bendera Golkar. Dalam potongan *puzzle*, posisi ARB sebagai yang di sasar oleh telunjuk potongan foto dari tokoh lain sebagai capres boneka.

*Meme* Wiranto, diambil dari foto Wiranto sedang berdiri presentasi dengan memegang *mic*. Ekspresi yang ditampilkan adalah ekspresi Wiranto sedang tertawa, dan tangannya pun menunjuk ke suatu arah. Dalam potongan *puzzle*, Wiranto seolah-olah menunjuk kepada ARB. Tidak ada lambang partai Hanura, hanya saja latar dan baju Wiranto bernuansakan warna bendera hanura. Latar foto berwarna putih dan baju Wiranto berwarna kekuning-kuningan. Walau warna tersebut belum menjadi *brand* ekuitas dari merk partai hanura, putih-kuning.

*Meme* Prabowo diambil juga dari foto Probowo tengah melakukan orasi. Ia pun juga menunjukan tangannya kepada suatu arah. Dalam potongan *puzzle*, mengarah kepada ARB. Tidak ada latar belakang partai, tapi foto Prabowo kerap memakai baju

warna putih. Baju yang menjadi favoritnya, karena hampir disetiap kesempatan, ia selalu mengenakan baju berwarna putih tersebut.

*Meme* SBY diambil dari foto SBY sedang duduk di kursi di dalam istana negara. Mengenakan jas, sebagai baju resmi yang sering ia kenakan dalam menjalankan tugas sebagai kepala negara. SBY juga menunjukkan tangannya kepada suatu arah. Dalam potongan *puzzle*, tangan SBY juga mengarah kepada ARB.

*Meme* JK adalah *meme* tokoh pengunci *puzzle* utama. Dalam potongan foto, JK juga sedang berorasi dan tangannya pun juga menunjuk kepada suatu arah, yaitu ARB. Yang membedakan dengan tokoh lain, JK menunjuk kepada ARB dengan badan yang membelakangi potongan foto ARB. Tidak ada logo partai dalam latar JK berorasi, namun ada bendera merah putih.

Dan *meme* Jokowi sebagai *meme* pamungkas, diletakan di luar *meme puzzle* utama. Ia hanya sendiri, dan tidak sedang berorasi tapi hanya sedang tertawa. Ekspresinya tawa mengejek, penuh kemenangan dan diberikan teks, seolah-olah sebagai jawaban

pertanyaan, siapakah capres boneka?! “hahahaha tak kiro aku...” adalah teks yang seolah-olah keluar dari lisan Jokowi. Teks tersebut merupakan simbol kemenangan Jokowi, karena merasa terbebas dari tuduhan capres boneka. Sudah ada tokoh lain yang menggantikan posisi dirinya dari tuduhan capres boneka.

Kode Narasi atau Proairetik yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi. Pada *Meme* siapakah capres boneka?! Mengandung cerita bahwa tuduhan capres boneka kepada Jokowi sebagai capres boneka, sekarang sudah pindah kepada ARB. Delapan tokoh politik, sepakat menunjuk ARB sebagai capres boneka. Hal ini sekaligus menjadi antinarasi yang membebaskan Jokowi, dari tuduhan yang sama, capres boneka. Yang pada mulanya, Jokowi mengira tuduhan tersebut ditujukan untuk dirinya. Jokowi mengekspresikan kegembiraannya dengan tertawa dan berujar, ““hahahaha tak kiro aku...”. Teks dibuat dengan bumbu logat Jawa, yang mengidentifikasi kesukuan dari Jokowi, yaitu suku Jawa, tepatnya Solo.

Kode proairetik merupakan kode tindakan. Kode ini didasarkan atas

konsep proairesi, yakni kemampuan untuk menentukan hasil atau akibat dari suatu tindakan secara rasional (Barthes, 1990:18). Kode ini mengimplikasi logika perilaku manusia, tindakan yang menimbulkan dampak, dan masing-masing dampak memiliki nama generik, semacam judul bagi sekuen. Kode proaretik adalah sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang. Artinya semua teks bersifat naratif.

*Meme* siapakah capres boneka?! Menunjukkan bahwa tindakan seseorang akan menentukan hasil. Siapakah yang akan menyangka bahwa ARB akan menjadi ‘tertuduh’ dalam drama berjudul capres boneka? Peristiwa demi peristiwa menkonstruksi tindakan, sebagai hasil dari tindakan sebelumnya.

Kepergian ARB bersama boneka *tedy bear*, bersama pasangan artis kakak adik ke Maladewa, menjadi isu politik untuk menjatuhkan citra ARB yang sebelumnya kerap diisukan dengan slogan tahta, harta dan wanita. Sebagai bos dari beberap perusahaan multinasional, ARB tentunya memiliki harta yang banyak, dan masuk kepada jajaran 10 orang terkaya di Indonesia. Ia pun memiliki jabatan puncak di partai Golkar sebagai ketua parpol. Dan ia

ternyata juga jatuh kedalam godaan wanita, karena harta dan tahtanya.

Nama generik sebagai capres boneka, ditujukan dalam *meme* kepada ARB, karena ada boneka dalam perjalanan tersebut. Menunjukkan sisi romantisme dan feminitas dari sosok ARB, yang penyang wanita. Tidak ada hubungan dengan capres boneka dalam simbol politik.

Dalam simbol politik, capres boneka, dapat berarti bahwa sosok capres tersebut bukanlah sosok pemimpin sejati. Sosok capres boneka adalah pemimpin seperti boneka, yang mudah dimainkan oleh pemilik boneka.

Sosok ini, pada mula narasi, banyak ditujukan kepada Jokowi. Kontroversi pencalonan Jokowi sebagai capres tidak lepas dari peran Megawati, yang mengatakan bahwa penunjukan Jokowi sebagai capres karena Jokowi adalah seorang petugas partai, yang taat kepada aturan partai. Namun dalam narasi selanjutnya, petugas partai adalah orang yang taat kepada aturan Megawati. Oleh karena itu, dalam potongan *puzzle*, dinyatakan dengan mimik ekspresi ketegasan Mega, bahwa capres boneka menunjuk kepada ARB.

Untuk membantah narasi tindakan sebelumnya, bahwa Jokowi bukanlah capres boneka. Tapi ARB lah capres boneka. Bentuk ini adalah satir.

Kode kebudayaan atau kultural, adalah suara yang bersifat kolektif, anomin, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, dan legenda. Pada *meme* siapakah capres boneka, juga mengandung kode kultural, sebagai suara kolektif yang menjadi reaksi dalam peristiwa politik, bahwa dari kreator yang anonim, tercipta mitos mengenai capres boneka.

Sejarah capres boneka, belum pernah ada dalam periode sebelumnya. Hanya saja kebijakan yang menyangkut politik luar negeri, biasa dikritisi oleh gerakan sosialisme di Indonesia sebagai boneka asing dalam hal bantuan luar negeri. Hal tersebut dikarenakan, presiden terlalu lemah untuk menolak bantuan dalam bentuk hutang luar negeri. Dari pemberian bantuan tersebut, banyak kebijakan pemerintah yang merupakan pesanan dari asing. Namun sosok presiden sebagai presiden boneka belum pernah terlontar kepada presiden secara pribadi untuk status sebagai petugas partai.

Kode kultural atau kode referensial adalah semacam suara kolektif yang anonim dan otoritatif; bersumber dari pengalaman manusia, mewakili atau berbicara tentang sesuatu yang hendak dikukuhkannya sebagai pengetahuan atau kebijaksanaan yang diterima umum.

Media sosial sebagai ruang sosial dalam menyampaikan suara kolektif yang anonim, bersumber dari peristiwa politik adalah pengalaman politik bagi para aktor politik, bahwa ‘perang’ simbol akan terus berlangsung selama ada panggung berupa ajang pemilihan untuk merebut suara rakyat.

Pengetahuan tentang capres boneka, yang divisualkan oleh kreator hanyalah sebuah parodi dari drama politik pemilu 2014. Dan tokoh yang mendapat label generik capres boneka, bisa saja berganti. Label generik tersebut, bukan hanya milik seseorang saja, tapi bisa saja menjadi label kesepuluh tokoh secara bergantian.

Kode ini bisa berupa kode pengetahuan atau kearifan yang dirujuk oleh teks secara berulang-ulang. Kode ini menyediakan semacam dasar otoritas moral dan ilmiah bagi wacana (Barthes, 1990: 18).

Kode kultural merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui oleh budaya. Dalam kebudayaan Jawa, yang kerap menggunakan kebudayaan konteks tinggi, di mana terdapat sebagian besar informasi yang diketahui orang tersebut, dan hanya sedikit yang dibagikan sebagai bagian dari sebuah pesan (Samovar, Porter and McDaniel, 2010: 257).

Dengan kata lain, arti dari informasi yang dipertukarkan selama interaksi, tidak harus dikomunikasikan dengan kata-kata. Oleh karena itu, dalam *meme* capres boneka lebih banyak memuat *puzzle* potongan foto dalam bahasa non verbal. Hal tersebut, sesuai dengan konteks kebudayaan Indonesia yang cenderung dalam budaya konteks tinggi. Komunikasi difokuskan lebih kepada bagaimana pesan tersebut disampaikan, daripada apa yang dikatakan.

Dalam budaya konteks tinggi, komunikasi yang dilakukan cenderung kurang terbuka. Kebudayaan dengan konteks ini, menganggap konflik adalah bahaya. Hal tersebut berlaku pada semua jenis - jenis komunikasi

(Samovar, Porter and McDaniel, 2010: 257).

Bagi masyarakat yang menganut budaya ini, konflik dipandang harus dihadapi dengan hati-hati. Oleh karena itu, kreator *meme* juga mementingkan aspek tersebut, tidak ingin secara terbuka dengan ucapan verbal, menjawab pertanyaan *meme*, siapakah capres boneka?

Kode kebudayaan atau kultural, adalah suara yang bersifat kolektif, anomin, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, dan legenda. Ada tiga cara untuk mengembangkan budaya, yaitu dengan mengembangkan tradisi komunikasi lisan, tradisi komunikasi tulisan dan tradisi komunikasi visual.

Di dunia maya, manusia bisa mengembangkan kebudayaan lewat ketiganya, walaupun yang paling mudah dan paling sering dilakukan adalah dengan menggunakan komunikasi tulisan. Karena dalam dunia maya, *parole* dan *langue* menjadi satu.

Kedua buah konsep yang diperkenalkan Ferdinand de saussure ini, menjadi bagian yang tak terpisahkan di dunia maya. Sehingga, warga dunia

maya, khususnya kreator *meme*, seperti menciptakan kebudayaan baru khusus berlaku di dunia maya, mengingat adanya kebebasan bereksistensi di era informatika. Walaupun demikian, norma-norma yang mengikat sebagai dari aturan sosial sebuah bangsa juga perlu dikedepankan.

Legenda bangsa Indonesia amat banyak, yang perlu di kedepankan dan menjadi cambuk untuk masa depan, sebagai saran untuk kepemimpinan masa depan, adalah menghidupkan kembali cerita kepahlawanan. Dimana dalam kisah-kisah tersebut, tidak pernah ada capres boneka, yang ada adalah para pemimpin kesatria, yang gagah berani. Pemimpin tersebut, rela menyerahkan jiwa dan raganya untuk sesuatu yang patut dibela dan dijunjung tinggi.

*Meme* komunikasi visual, capres boneka dengan tidak ada jawaban pasti, mengisyaratkan bahwa legenda tersebut tidak ada. Tidak ada capres boneka, atau malah sebaliknya, semuanya adalah capres boneka. Cerita kepahlawanan jangan hanya menjadi cerita dongeng sebelum tidur, yang hanya ada di negeri utopia.

Sementara itu, mitos menurut Barthes muncul dikarenakan adanya

persepsi bahwa dibalik tanda, terdapat makna yang misterius, dan akhirnya dapat melahirkan sebuah mitos. Mitos muncul dari balik tanda dalam komunikasi sehari-hari. Mitos capres boneka, walaupun tidak ada dalam legenda kepahlawanan, namun ia muncul karena mitos bahwa pahlawan tersebut belum ada, sehingga yang mengantikannya adalah boneka.

Mengacu pada konsep semiotik dari Barthes, bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Pada saat bersamaan, tanda denotatif juga dapat menjadi penanda konotatif.

Tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan, namun mengandung tanda denotatif. Denotatif dari boneka adalah mainan dari anak perempuan. Dalam konotatifnya boneka adalah orang yang dipermainkan oleh orang lain; dia adalah aktor yang mengikuti perintah sutradara.

Dalam *meme* capres boneka, Jokowi adalah sosok yang mewakili capres boneka, karena dia berada dalam pemaknaan pertama, yaitu mainan perempuan, yaitu Megawati. Pada tataran kedua, Jokowi adalah aktor yang tampil di panggung, berlaga sebagai capres, namun semua tindakan

mengikuti perintah dari pimpinan partai, yaitu Megawati.

Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikansi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Denotasi diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Sebagai reaksi untuk melawan ketertutupan tersebut, Barthes mencoba menyingkirkan makna denotasi. Baginya, makna adalah konotasi.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos. Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam *meme*, makna konotasi divisualkan dengan teka teki siapakah capres boneka. Mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya, yaitu sebelum ada kasus ARB dengan boneka *tedy bear*-nya, mitos capres boneka adalah mitos yang disematkan kepada Jokowi.

Berikut ini tabel penampang 5 kode semiotika Barthes mengenai internet *meme*, siapakah capres boneka:

Tabel 2. Representasi Capres Boneka ditinjau dari 5 Kode Semiotika Barthes

Kode Semiotika Barthes	Representasi Capres Boneka
Kode Hermeneutik	Capres boneka adalah teka teki, tidak ada jawaban tegas siapakah capres boneka
Kode Semantik	Capres boneka menunjukkan tanda feminitas, karena tidak ada ketegasan sosok dari para aktor untuk dapat menjawab pertanyaan. Tidak tegas, merupakan sifat feminim
Kode Simbolik	Capres boneka adalah antitesis sosok pemimpin tegas tanpa ragu. Bila mengacu pada situasi politik, kode simbolik capres boneka, bisa saja menyerang kepada semua tokoh

Kode Narasi	Capres boneka adalah narasi yang akan terus bergulir, ia memiliki alur yang tidak terduga, penuh kejutan, dengan berbagai perubahan pada tokoh dan peranannya
Kode Kebudayaan	Capres boneka adalah mitos yang tidak bersumber dari legenda cerita kepahlawanan Indonesia. Mitos ini seharusnya bisa dipatahkan dengan aksi heroik kepahlawanan para capres, sebagai salah satu simbol kampanye <i>public relation</i> .

### Kesimpulan

Representasi capres boneka yang ditinjau dari semiotika Barthes menunjukkan ada lima kode teks dalam *meme* capres boneka. Pada Kode Hermeneutik terdapat teka teki siapakah

capres boneka yang sesungguhnya? Kode semantik menunjukkan tanda feminitas, bahwa tidak ada yang secara tegas mengakui siapa capres boneka.

Kode simbolik terdapat anti tesis dari saling tunjuk yaitu, tokoh yang tertawa dan tokoh yang memeluk boneka. Kode narasi menerangkan bahwa *meme* capres boneka adalah sebuah cerita, memiliki alur dan tokoh dengan berbagai watak. Kode kebudayaan menunjukkan adanya mitos tentang capres boneka dalam tahun politik 2014.

### Keterbatasan

Berdasarkan analisa diatas, banyak keterbatasan yang bisa kita diskusikan. Bermula dari keterbatasan kepada eksplikasi simbol politik yaitu gambaran bagaimana elit penguasa mengalihkan simbol-simbol politik untuk menenangkan massa, atau membangkitkan massa untuk kepentingan sendiri.

Dari keterbatasan eksplikasi simbol politik tersebut, kemudian kepada keterbatasan rumusan kajian diskusi kita. Dengan mengajukan pertanyaan mendasar, keterbatasan ini bisa dilengkapi dengan menjawab



pertanyaan antara lain, bagaimana kajian ontologis, epistemologis dan aksiologis aktor politik yang memanfaatkan simbol politik untuk menenangkan massa untuk kepentingan sendiri?

Apa sajakah kajian wilayah keilmuan, baik dalam bentuk konsep maupun teori yang melingkupi simbol politik? Bagaimana cara terbaik untuk menyusun konsep atau teori yang melingkupi aktor politik agar mudah dimengerti khalayak? Dan bagaimana konsep atau teori simbol politik tersebut dapat di aplikasikan sehingga dapat dijelaskan dengan contoh sederhana?

#### Daftar Pustaka

- Bakhtin, Mikhail. 1981. *The Dialogic Imagination*. Massachussets: Harvard University Press.
- Barthes, Roland. 1970. *S/Z*. New York: Hill and Wang
- \_\_\_\_\_. 1998. *The Semiotics Challenge*. New York: Hill and Wang.
- Berger, Arthur Asa. 2000. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik dan Yayasan Seni Cemeti.
- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Fiske, John. 2006. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Griffin, Emory A. 2003. *A First Look at Communication Theory*. Singapore: McGraw-Hill.
- Healt, Rober L. 2005. *Encyclopedia of Public Relations*, Volume 1. USA: Publications, Inc.
- Kirk, Jerome & Marc L Miller. 1986. *Reliability and validity in qualitative research*, vol 1 Usa: Sage publications
- Littlejohn, Stephen W. 2005. *Theories of Human Communication*. Belmont, California: Thomson Wadsworth Publishing Company.
- Noth, Winfriend. 1995. *Handbook of Semiotics*. Blommington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Piliang, Yasraf Piliang. 2003. *Hiper Semiotika : Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- \_\_\_\_\_. 2004. *Dunia Yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra

- \_\_\_\_\_. 1998. Sebuah Dunia yang Dilipat, Realitas Kebudayaan menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme. Bandung: Penerbit Mizan.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Hiper-Realitas Kebudayaan*. Yogyakarta: LKiS.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Metode Penelitian Desain : Berbagai Kecenderungan Masa Kini*. Jurnal Seni Rupa dan Desain Visual, FSRD Untar Jakarta VI/2. 78-94.
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam, dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobur, Alex. 2006. *Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Samovar, L.A., Porter, R.E & McDaniel E.R. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika
- Saussure, Ferdinand de. 1998. *Pengantar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjahmada University Press
- Sutanto, T. 2005. *Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual*. Pura-pura Jurnal DKV ITB Bandung. 2/Juli. 15-16.
- Spradly, James, P. 1997. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Penerbit PT Tiara Wacana.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- West, Richard. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- \_\_\_\_\_ and Turner, Lynn. 2007. *Introducing Communication Theory*. NY: Mc Graw Hill.
- Widagdo. 1993. *Desain, Teori, dan Praktek*. Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta III/03.